

Tablette P'tit Genius Ourson



Chers parents,

Chez VTech[®], nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.

Toute la technologie et le sens de la pédagogie VTech[®] sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations...

Chez VTech[®], nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

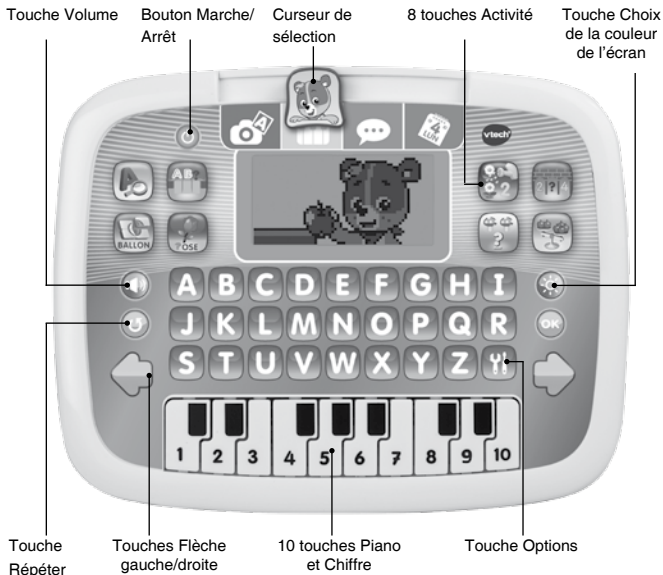
Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir la **Tablette P'tit Genius Ourson** de **VTech®**.
Félicitations !

La **Tablette P'tit Genius Ourson** est une tablette éducative spécialement conçue pour les tout-petits ! Découvre les lettres, les mots, les nombres et le calcul au cours de 8 super activités. Retrouve également 4 jeux interactifs dont un super quiz et un calendrier.

Tu pourras aussi découvrir la musique en composant tes propres mélodies grâce aux touches de piano !



CONTENU DE LA BOÎTE

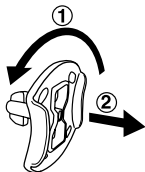
- **Tablette P'tit Genius Ourson** de VTech®
- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie

Attention ! Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.

Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

Warning: All packing materials, such as tape, plastic sheets, packaging locks and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

Pour retirer l'attache de la boîte :

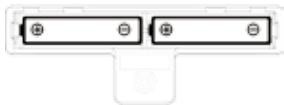


- ① Tourner l'attache permettant de fixer le jouet à sa boîte dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- ② Retirer et jeter l'attache en plastique.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos de la **Tablette P'tit Genius Ourson** à l'aide d'un tournevis ou d'une pièce de monnaie.
3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée.



1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée.

- Seules des piles du type recommandé au point précédent doivent être utilisées.
- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs, ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Ne pas utiliser des piles ou des accumulateurs endommagés.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.

Tri des produits et piles usagés

- Les jouets **VTech**[®] sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**[®] vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.
- Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que



les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

- Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.
- La barre solide sous le symbole de la poubelle barrée indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.
- Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.
- Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet <http://www.corepile.fr>.
- Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre service consommateurs.



2. FONCTIONNALITÉS

2.1. BOUTON MARCHÉ/ARRÊT

Appuie sur le bouton **Marche/Arrêt** pour allumer la **Tablette P'tit Genius Ourson**. Appuie à nouveau sur ce bouton pour l'éteindre.

2.2. CURSEUR DE SÉLECTION

Déplace le **Curseur de sélection** pour choisir une activité :
Photo Fun, Mon Piano, Question-réponse ou Mon calendrier.



2.3. 8 TOUCHES ACTIVITÉ

Appuie sur l'une des 8 touches **Activité** pour accéder à cette activité :



2.4. TOUCHE VOLUME SONORE

Appuie sur la touche **Volume sonore** pour ajuster le volume sonore. Une fenêtre apparaîtra, appuie sur la touche **Flèche droite** pour augmenter le volume sonore et sur la touche **Flèche gauche** pour le diminuer. Appuie ensuite sur le bouton **OK** pour confirmer.

2.5. TOUCHE OPTIONS

Appuie sur la touche **Options** pour régler le contraste de l'écran et la musique. Utilise les touches **Flèche gauche** ou **Flèche droite** pour baisser ou augmenter le contraste. Appuie ensuite sur le bouton **OK**. Utilise les touches **Flèche gauche** ou **Flèche droite** pour activer ou désactiver la musique, puis appuie à nouveau sur le bouton **OK** pour confirmer.

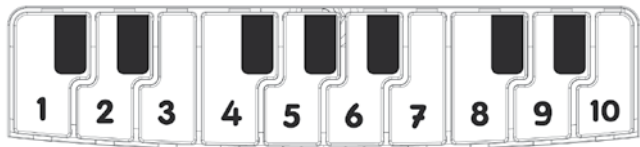
2.6. TOUCHES LETTRE

Appuie sur une touche **Lettre** pour écouter le nom de la lettre, des effets sonores et un mot commençant par cette lettre.



2.7. 10 TOUCHES PIANO ET CHIFFRE

Appuie sur l'une des touches **Piano et Chiffre** pour jouer une note de musique dans les activités musicales ou saisir un chiffre dans les activités de mathématiques.



2.8. TOUCHE CHOIX DE LA COULEUR DE L'ÉCRAN

Appuie sur cette touche pour choisir ta couleur d'écran préférée.

2.9. TOUCHE RÉPÉTER

Appuie sur cette touche pour entendre à nouveau une question ou une instruction.

2.10. BOUTON OK

Appuie sur ce bouton pour confirmer ta réponse ou ton choix.

2.11. TOUCHES FLÈCHE

Appuie sur l'une des touches **Flèche gauche** ou **Flèche droite** pour sélectionner ta réponse ou faire ton choix.

2.12. ARRÊT AUTOMATIQUE

Afin de préserver la durée de vie des piles, la **Tablette P'tit Genius Ourson** s'éteindra après plusieurs minutes d'inactivité.

3. ACTIVITÉS

La **Tablette P'tit Genius Ourson** contient un total de 12 activités :

| | Nom de l'activité |
|----|-----------------------|
| 1 | Photo Fun |
| 2 | Mon Piano |
| 3 | Question-réponse |
| 4 | Mon calendrier |
| 5 | Cache-cache lettres |
| 6 | Le pont des lettres |
| 7 | Puzzle d'images |
| 8 | Les mots en folie |
| 9 | Apprenti jardinage |
| 10 | Le pont des chiffres |
| 11 | Les chiffres en folie |
| 12 | Le bon chiffre |

3.1. Photo Fun



Appuie sur une touche **Lettre** pour voir apparaître une photo du mot commençant par cette lettre ainsi qu'une animation amusante. Appuie sur une touche **Chiffre** pour voir ce chiffre avec une super animation !

3.2. Mon Piano



Utilise les touches **Piano** pour composer de super mélodies. Tu peux jouer jusqu'à 6 notes de musique en même temps. Appuie sur les touches **Lettre** pour ajouter des effets sonores à tes mélodies !

3.3. Question-réponse

C'est parti pour un super quiz ! Le petit ourson va te poser des questions. Appuie sur les touches **Flèche** puis sur le bouton **OK** pour confirmer ton choix. Le petit ourson te donnera ensuite une réponse !

3.4. Mon calendrier

Regarde l'agenda de la semaine ! Appuie sur les touches **Flèche** pour choisir un jour de la semaine puis appuie sur le bouton **OK** pour voir le programme de la journée !

3.5. Cache-cache lettres

Peux-tu deviner la lettre cachée ? Appuie sur les touches **Flèche** pour voir un indice et appuie sur la touche **Lettre** correspondante pour répondre.

3.6. Le pont des lettres

Le pont est cassé. Trouve la lettre manquante de la suite pour reconstruire le pont. Appuie sur les touches **Flèche** pour choisir une lettre puis sur le bouton **OK** pour confirmer. Ou appuie directement sur la touche **Lettre** correspondante pour répondre.

3.7. Puzzle d'images

Prêt à résoudre un super puzzle ? Appuie sur les touches **Flèche** pour faire basculer les pièces du puzzle, puis appuie sur le bouton **OK** pour valider le puzzle complété.

3.8. Les mots en folie

Trouve la lettre manquante pour compléter le mot ! Appuie sur les touches **Flèche** pour choisir une lettre puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. Ou appuie directement sur la touche **Lettre** correspondante pour répondre.

3.9. Apprenti jardinage



Amuse-toi à planter des choses et à compter ! Appuie sur une touche **Chiffre** et regarde le nombre de plantes qui apparaît à l'écran !

3.10. Le pont des chiffres



Le pont est cassé. Trouve le chiffre manquant de la suite pour reconstruire le pont. Appuie sur les touches **Chiffre** pour choisir un chiffre puis sur le bouton **OK** pour confirmer. Ou appuie directement sur la touche **Chiffre** correspondante pour répondre.

3.11. Les chiffres en folie



Peux-tu compter le nombre d'objets à l'écran ? Appuie sur une touche **Flèche** pour choisir un chiffre puis appuie sur le bouton **OK** pour confirmer. Ou appuie directement sur la touche **Chiffre** correspondante pour répondre.

3.12. Le bon chiffre



De quel côté y a-t-il le plus d'objets ? Écoute bien la question puis appuie sur une touche **Flèche** pour choisir et appuie sur le bouton **OK** pour confirmer.

4. ENTRETIEN

- Pour nettoyer la **Tablette P'tit Genius Ourson**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de solvants ni de produits corrosifs.
- Éviter toute exposition prolongée de la **Tablette P'tit Genius Ourson** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer la **Tablette P'tit Genius Ourson** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

5. SERVICE CONSOMMATEURS

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Rendez-vous sur notre site Internet www.vtech-jouets.com, rubrique « Assistance ».

Vous pouvez aussi nous écrire à l'adresse suivante :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.



PRODUIT DEL
DE CLASSE 1